

**PENGEMBANGAN MEDIA LEMTUPEL MELALUI
PERMAINAN BOI-BOIAN PADA TEMA 2 SUBTEMA 3
PEMBELAJARAN 2 SISWA KELAS 2 SDN 2 PRIGI
KEC. WATULIMO KAB. TRENGGALEK**

SKRIPSI



**OLEH :
RETNO WULANDARI
NIM: 201610430311078**

**PROGARAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
TAHUN 2020**

**PENGEMBANGAN MEDIA LEMTUPEL MELALUI
PERMAINAN BOI-BOIAN PADA TEMA 2 SUBTEMA 3
PEMBELAJARAN 2 SISWA KELAS 2 SDN 2 PRIGI KEC.
WATULIMO KAB. TRENGGALEK**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Muhammadiyah Malang sebagai salah satu syarat
mendapatkan gelar sarjana pendidikan guru sekolah dasar



OLEH:
RETNO WULANDARI
NIM: 201610430311078

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
TAHUN 2020**

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA LEMTUPEL MELALUI PERMAINAN
BOI-BOIAN PADA TEMA 2 SUBTEMA 3 PEMBELAJARAN 2
SISWA KELAS 2 SDN 2 PRIGI KEC. WATULIMO KAB.
TRENGGALEK**

OLEH:

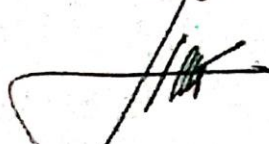
RETNO WULANDARI

NIM: 201610430311078

Telah memenuhi persyaratan untuk dipertahankan
di depan dewan penguji dan disetujui
di Malang, 28 September 2020

Menyetujui,

Pembimbing I



(Dr. H. Budiono., M.Si.)

NIDN. 0016036102

Pembimbing II



(Nawang Sulistyani., M.Pd)

NIDN. 0730019401

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA LEMTUPEL MELALUI
PERMAINAN BOI-BOIAN PADA TEMA 2 SUBTEMA 3
PEMBELAJARAN 2 SISWA KELAS 2 SDN 2 PRIGI
KEC. WATULIMO KAB. TRENGGALEK**

RETNO WULANDARI

201610430311078

Dipertahankan di depan dewan penguji
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Malang
dan diterima untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengesahkan:

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Malang
Malang, Oktober 2020

Dekan FKIP

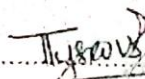
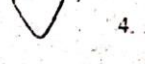



Pancjari Wahyono, M. Kes

Dewan Penguji

Tanda Tangan

1. Tyas Deviana, M.Pd
2. Abdurrohman Muzakki, S.Or, M.Pd
3. Dr.H.Budiono, M.Si
4. Nawang Sulistyani, M.Pd

1. 
2. 
3. 
4. 

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Retno Wulandari
Tempat, tanggal lahir : Trenggalek, 31 Desember 1997
NIM : 201610430311078
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Skripsi dengan judul "Pengembangan Media LEMTUPEL melalui Permainan Boi-boian pada Tema 2 Subtema 3 Pembelajaran 2 Siswa Kelas 2 SDN 2 Prigi Kec Wuluno Kab. Trenggalek" adalah hasil karya saya, dan dalam naskah skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, baik sebagian atau keseluruhan, kecuali secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan atau daftar Pustaka.
2. Apabila ternyata di dalam naskah skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur plagiasi, saya bersedia skripsi ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh dibatalkan, serta diproses dengan ketentuan hukum yang berlaku.
3. Skripsi ini dapat dijadikan sumber pustakan yang merupakan hak bebas royalti non eksklusif.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 28 September 2020

Yang menyatakan,

RW



Retno Wulandari

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah subhanahu wa ta'ala penulis panjatkan karena hanya berkat rahmat, hidayah dan inayahNya skripsi dengan judul “Pengembangan Media LEMTUPEL melalui Permainan Boi-Boian pada Tema 2 Subtema 3 Pembelajaran 2 Siswa Kelas 2 SDN 2 Prigi Kec. Watulimo Kab. Trenggalek” dapat terselesaikan dengan baik. Sholawat serta salam tidak lupa selalu tercurahkan kepada junjungan kita, Nabiullah Muhammad SAW.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini dapat diselesaikan berkat bimbingan, bantuan dan dorongan dari berbagai pihak. Dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada yang terhormat:

1. Dr. Fauzan.,M.Pd selaku rektor Universitas Muhammadiyah Malang.
2. Dr. Poncojari Wahyono.,M.Kes selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Malang.
3. Dyah Worowirastri Ekowati.,M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Malang.
4. Dr.H.Budiono.,M.Si. selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, motivasi, dan kesabaran dalam membimbing penulis.
5. Nawang Sulistyani.,M.Pd, selaku pembimbing II yang telah sabar memberikan arahan, masukan, dan bimbingan dalam membimbing penulis.
6. Bapak Samudi, Ibu Ponirah dan adikku Riska yang senantiasa mendoakan penulis dalam menuntut ilmu.
7. Mahasiswa angkatan 2016 yang selalu memberikan semangat dan motivasi sehingga skripsi ini dapat terselsaikan.

8. Semua pihak yang terkait yang tidak mungkin dapat penulis sebutkan satu per satu.

Semoga apa yang telah diberikan kepada peneliti, senantiasa mendapatkan balasan dari Allah SWT. Penulis sadar bahwa penelitian ini masih belum sempurna maka penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun. Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi peneliti lain maupun bagi orang lain yang membacanya saat ini ataupun di kemudian hari.

Malang, 28 September 2020

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan.....	5
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	5
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	7
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	7
G. Definisi Operasional	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Kajian Teori.....	10
1. Media Pembelajaran	10
2. Pengembangan media	14
3. Pembelajaran tematik.....	15
B. Kajian Penelitian yang Relevan.....	17
C. Kerangka Pikir.....	19
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	21
A. Model Penelitian dan Pengembangan.....	21
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	23
1. <i>Analyze</i> (Analisis).....	23
2. <i>Design</i> (Desain)	24

3. <i>Development</i> (Pengembangan)	25
4. <i>Implement</i> (Implementasi)	25
5. <i>Evaluate</i> (Evaluasi)	26
C. Tempat dan Waktu Penelitian	27
D. Teknik Pengumpulan Data	27
1. Observasi	27
2. Wawancara	28
3. Dokumentasi	29
4. Angket atau kuesioner	29
E. Instrumen Penelitian	30
1. Pedoman Observasi	30
2. Pedoman Wawancara	31
3. Pedoman Dokumentasi	31
4. Angket atau kuisisioner	32
5. Teknik Analisis Data	34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	38
A. Hasil Penelitian	38
1. <i>Analyze</i> (Analisis)	38
2. <i>Design</i> (Desain)	39
3. <i>Development</i> (Pengembangan)	41
4. <i>Implement</i> (Implementasi)	45
5. <i>Evaluate</i> (Evaluasi)	49
B. Pembahasan	51
1. Pengembangan Media LEMTUPEL (Lempar Tumpuk Tempel) melalui Permainan Boi-Boian pada Tema 2 Subtema 3 Pembelajaran 2	51
2. Respon Siswa terhadap Media LEMTUPEL (Lempar Tumpuk Tempel) melalui Permainan Boi-Boian pada Tema 2 Subtema 3 Pembelajaran 2	54
BAB V PENUTUP	55
A. Kesimpulan	55
B. Saran	56
DAFTAR PUSTAKA	57
LAMPIRAN	59

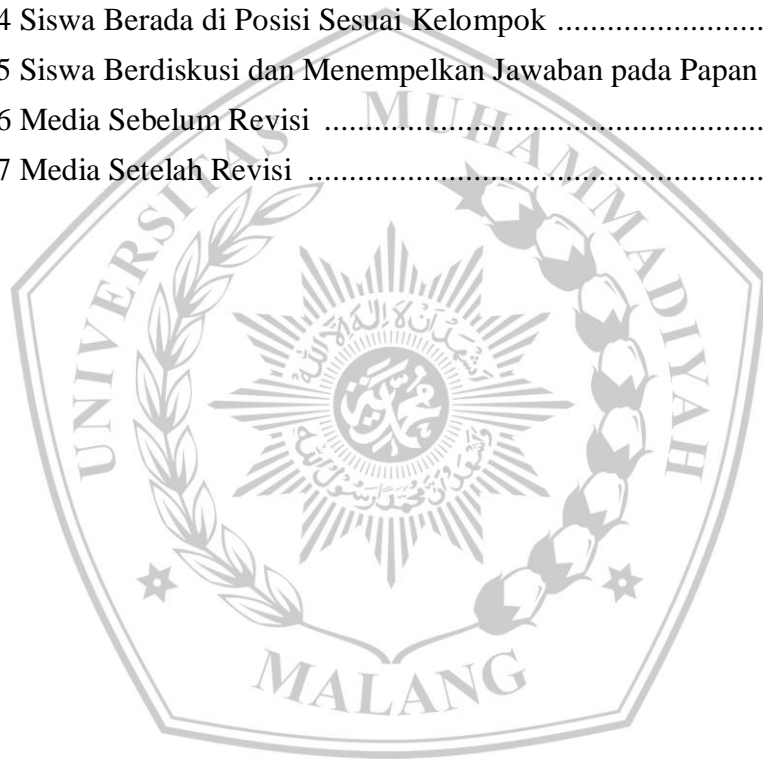
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Kompetensi Dasar dan Indikator.....	16
Tabel 2.2 Persamaan dan Perbedaan dengan Penelitian yang Relevan	17
Tabel 3.1 Rancangan Desain Bahan Ajar	24
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Wawancara Setelah Penelitian	31
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Dokumentasi.....	32
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media.....	33
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Validasi Ahli Materi.....	33
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa.....	34
Tabel 3.7 Kategori Penilaian Skala Likert	35
Tabel 3.8 Interpretasi Skor Angket Validasi	36
Tabel 3.9 Kategori Penilaian Skala Likert	36
Tabel 3.10 Interpretasi Skor Respon Siswa	37
Tabel 4.1 Data Validasi Ahli Materi	43
Tabel 4.2 Data Validasi Ahli Media	44
Tabel 4.3 Respon Siswa	48



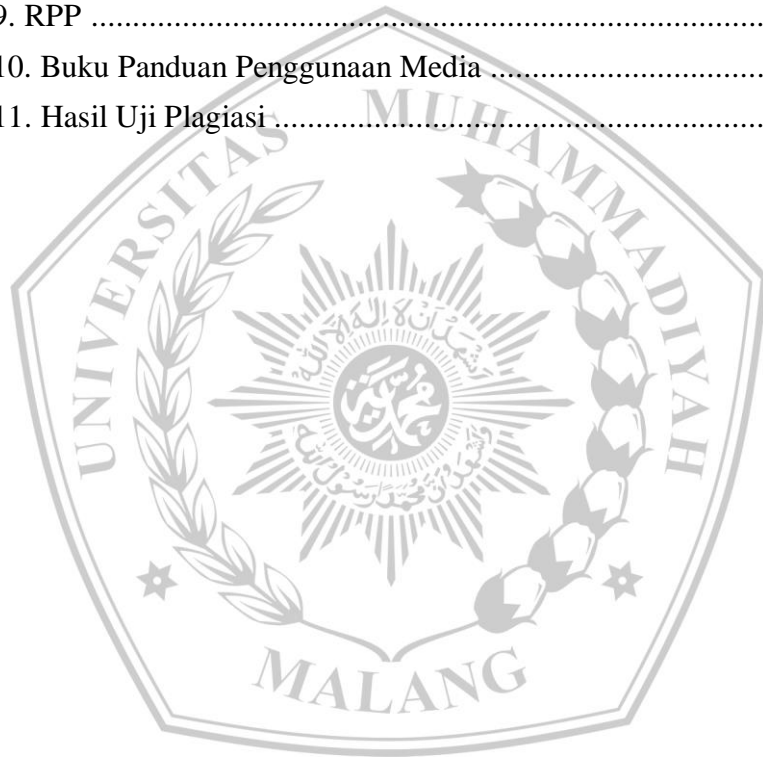
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pikir	20
Gambar 3.1 Konsep ADDIE	22
Gambar 3.2 Bagian Tumpukan Soal	24
Gambar 3.3 Spesifikasi Balok Soal	24
Gambar 3.4 Papan Tempel Jawaban	24
Gambar 4.1 Desain Tumpukan Soal	40
Gambar 4.2 Papan Jawaban	40
Gambar 4.3 Pemberian Arahan Kepada Siswa	45
Gambar 4.4 Siswa Berada di Posisi Sesuai Kelompok	45
Gambar 4.5 Siswa Berdiskusi dan Menempelkan Jawaban pada Papan Jawaban	46
Gambar 4.6 Media Sebelum Revisi	47
Gambar 4.7 Media Setelah Revisi	47



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian	60
Lampiran 2. Lembar Wawancara Awal	61
Lampiran 3. Lembar Wawancara Setelah Implementasi	63
Lampiran 4. Lembar Observasi Awal	65
Lampiran 5. Lembar Observasi Saat Implementasi	67
Lampiran 6. Instrumen Angket Validasi Media Pembelajaran	69
Lampiran 7. Instrumen Angket Validasi Materi	72
Lampiran 8. Angket Respon Siswa	76
Lampiran 9. RPP	77
Lampiran 10. Buku Panduan Penggunaan Media	95
Lampiran 11. Hasil Uji Plagiasi	99



DAFTAR PUSTAKA

- Andrianto, Tuhana Taufiq. 2011. *Mengembangkan Karakter Sukses Anak di Era Cyber*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Anggi. 2018. *Permainan Tradisional : Boi-boian*, (Online), (<https://anggisrblog.wordpress.com/2018/07/09/permainan-tradisional-boi-boian/>), diakses 2 Februari 2020.
- Aqib, Zainal. 2013. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Branch, Robert Maribe. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. London: Springer New Dordrecht Heidelberg
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain, Aswan. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Haryono, Ari Dwi. 2015. *Metode Praktis Pengembangan Sumber dan Media Pembelajaran*. Malang : Genus Media.
- Hernawan, Asep Herry. 2009. *Pengembangan Model Pembelajaran Tematik di Kelas Awal Sekolah Dasar . 2 .*
- Sadiman, A. S. 2008. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Saidah, Intan Nur. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (Acak) Dengan Menggunakan Software Adobe Flash Cs5 untuk Pembelajaran Akutansi Keuangan Kompetensi Dasar Aset Tetap di kelas Xi Akutansi SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo*. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta
- Subianto, Mochamad Cholid. 2015. *Pengembangan Permainan Berbasis Kecerdasan Kinestetik di Kelas Atas Sekolah Dasar*. Malang : Universitas Muhammadiyah Malang.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sukmadinata. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Tegeh, I Made & I made Kirna. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian dengan ADDIE Model*. Jurnal Ika, (Online), (ejournal.undiksha.ac.id), diakses 5 Desember 2019.

Trianto. 2011. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik*. Jakarta : Kencana.

UU No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Wardani, Desty Dyah. 2017. *Pengembangan Media Kartu Domina Modifikasi Pada Pembelajaran IPA Materi Struktur Akar Dan Batang Tumbuhan Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Yogyakarta : Universitas Sanata Dharma.

Wijayanti, Merry Ayu. 2016. *Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Permainan Tradisional Boi-boian pada Kelompok B di Children Center Brawijaya Smart School Malang*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang. FIP UM.

Winanti, Septika. 2014. *Pengembangan Media Puzzle Rantai Makanan Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam SD*. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.



SKRIPSI RETNO WULANDARI 1

ORIGINALITY REPORT

25%

SIMILARITY INDEX

26%

INTERNET SOURCES

5%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1**eprints.umm.ac.id**

Internet Source

25%**2****www.scribd.com**

Internet Source

1%

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On



